

Primera Misión: Laboratorio ZX-388

Partida de Ciencia-Ficción multisistema creada para las jornadas lúdicas Ludo Ergo Sum 2019.

Creada por Alfonso Saavedra "Son Link"

Este documento esta bajo los términos de la licencia [Reconocimiento-CompartirIgual 4.0 Internacional](#) y eres libre de descargarlo, usarlo, modificarlo y compartirlo bajo los términos de dicha licencia

Prologo:

Sois miembros de un nuevo equipo de las **Fuerzas Especiales** de la **Confederación Interestelar**. Tras pasar unos años en la academia y pasar las pruebas pertinentes y tras un merecido descanso os envían a vuestra primera misión. Hace poco se ha perdido el contacto con el laboratorio espacial ZX-388, el cual esta situado en el planeta **Xi-Shi V**, un planeta deshabitado desde hace siglos y cuya misión es conocer la fauna y flora del planeta, ademas de un grupo de arqueólogos y lingüistas para inspeccionar los restos arqueológicos. El planeta esta fuera de rutas comerciales y de los limites de sistemas ocupados, por lo que es un planeta que no tiene ningún interés estratégico. Os enviaran al planeta en una nave interestelar, la **Celestial Pathfinder**, y bajareis al planeta en una lanzadera, la cual os dejara en un descampado cercano habilitado para tal fin. Una vez dentro deberéis inspeccionar el laboratorio en busca de los científicos, reunir pruebas y haceros con todos los datos posibles del ordenador central para su inspección. En todo momento estaréis en contacto con la **Sargento Diania Wooders**, que sera vuestra supervisora.

Mucha suerte soldados.

Llegada al planeta:

Tras un viaje de 2 días llegáis al planeta. Una vez se pone en una posición por encima de la zona donde esta el laboratorio os llaman para que os dirijáis hacia el hangar 2, donde os espera la lanzadera que os llevara hasta la zona de aterrizaje. Ademas de la vuestra bajara otra más que inspeccionara la zona. El laboratorio esta en un continente lleno de arboles y varias zonas montañosas y cerca de las ruinas de una ciudad. El laboratorio es una serie de módulos prefabricados, que facilita su montaje y desmontaje. Ademas cuenta con varias antenas de comunicaciones y unos cañones de iones automáticos, si bien pueden controlarse manualmente, en caso de recibir un ataque, si bien no hay amenazas por la zona es algo que incorporan todos los laboratorios por seguridad. Esta en una meseta boscosa, rodeada por varios montes y una gran montaña, pero en sus cercanías hay una planicie con espacio para al menos 2 lanzaderas y desde ella hasta la entrada principal hay unos 50 metros. Os proporcionan una serie de claves de acceso, tanto para acceder al laboratorio como a varias zonas, ya que para otras las claves solo las tienen el personal del laboratorio por motivos de seguridad.

Dentro del laboratorio:

1. Es una de las entradas al laboratorio, la del personal.
2. Es la otra entrada, que es además la de vehículos. Veis varios de ellos, y además veis varios golpes en la puerta y como arañazos. Solo queda uno de los vehículos, el cual está destrozado. Dentro de él veis el cuerpo de uno de los científicos bastante destrozado a causa de los golpes del vehículo. Estos golpes también se ven desde fuera. No es posible abrir la puerta.
3. Es el almacén principal, con los suministros necesarios, como material para el mantenimiento, comida, etc. Los materiales más peligrosos se almacenan en otro almacén.
4. El almacén del material de laboratorio. Además de ello veis uno de los exoesqueletos que se usan para el transporte de material peligroso y pesado. Uno de ellos aún sostiene uno de los contenedores, el otro está parcialmente destrozado. Tras una montaña de contenedores aparecen dos monstruos, nunca habéis visto nada similar y si alguno trata de consultar su tablet les indicará que son totalmente desconocidos. Estas bestias se lanzan hacia vosotros. Una mide algo más de 2 metros, su piel es verdosa, 2 colmillos le sobresalen del labio inferior y es muy musculoso (similar a los Orcos), la otra es como una arpía. El que parece un orco lleva en una de sus manos una tubería metálica a modo de porra, pero no durara en tirar algunos de los contenedores hacia el grupo. Durante tras acabar con ellos (les llevara tiempo debido a su resistencia) verán que lleva los restos del uniforme de los guardas de seguridad. Si deciden registrarlo verán que en uno de los bolsillos del pantalón hay una tarjeta de seguridad. La de la arpía tiene restos de una baya científica.
5. Un pequeño almacén donde se guardan las herramientas de mantenimiento.
6. Otro pequeño almacén, con armas y sus cargas para los de seguridad. Para abrir la puerta necesitan una de las llaves de los de seguridad. Una de ellas la tiene el monstruo derrotado en 4 y la otra la tiene el jefe de seguridad, que está en otra sala.
7. Un pequeño cuarto con los útiles de limpieza. La puerta tiene golpes, a punto de caerse, lo que indica que quizás los monstruos intentaban entrar cuando os oyeron venir. Dentro está una de las científicas, muy asustada. Los jugadores pueden tratar de calmarla. Si es así les dice que el científico jefe se ha vuelto loco. Ha estado investigando mutaciones en seres tras descubrir unos documentos de una raza que antes poblaba el planeta, pero que hace un par de siglos se largaron, pero que todavía desconocen el motivo. Aun no saben que raza es ni hacia donde se dirigieron. Os dice que trató de huir en uno de los convoyes, pero este fue atacado y pudo escapar y esconderse tras coger algunas provisiones. Lleva dos días escondida pero al tratar de dormir dio a una de las escobas y esta tiró uno de los cubos, por lo que los monstruos lo oyeron y trataban de entrar. Además os dice que el científico jefe está en el laboratorio central, pero que para entrar deberéis de obtener una de las llaves que permiten el acceso. Ella os da una, pero no sabe si en la base queda alguien más con una tarjeta que permita el acceso.
8. Una pequeña sala de descanso con un sofá y una televisión que permite ver canales de todos los planetas de la Federación.

9. Dormitorios. Una de las puertas esta abierta. Al entrar veis sobre la cama a otro científico con muchos desgarros y manchas de sangre en la pared y el suelo. En las otras habitaciones no veis a nadie. En otro de ello veis que la pantalla del ordenador esta encendida, con anotaciones, siendo esta la que les llama la atención: *"Durante las excavaciones de lo que parece una ciudad importante hemos encontrado una especie de almacén en la que hemos descubierto una serie de objetos, lo que parecen tarjetas de datos, similares a los que se usaban en la tierra durante inicios del siglo XXI. También hemos descubierto varias notas, pero por el momento ninguno ha podido descifrar gran cosa ya que apenas hemos empezado a lograr traducir el lenguaje. Esperamos con ganas de lograr descifrarlas, así como otros documentos encontrados que nos podrían dar pistas de lo que paso aquí y por ello decidieron irse de su planeta natal. Parte del equipo cree que este planeta lleva abandonado unos 200 años terrestres. De todos modos hemos notado que parece que el Dr. Alexander sabe descifrar las notas, un par de compañeros hemos visto como movía la boca mientras leía, pero hemos hecho como que no hemos visto nada, pero nos parece sospechoso. Por el momento no voy a dar parte de ello a la Federación hasta estar segura de ello. Dta M'roari"*
10. Son 2 dormitorios principales, asignados a los de más rango del laboratorio. Para entrar deben de tener la tarjeta del guarda de seguridad o tratar de hackear el sistema.
- A) Es el del jefe de seguridad. En ella hay un ordenador, un comunicador que comunica directamente con la Federación, así como un armario y una ducha personal. El ordenador solo contiene datos relativos a seguridad, movimientos de los empleados, etc. No hay datos que sirvan para aclarar lo ocurrido. Si deciden buscar en uno de los cajones esta su llave de seguridad, lo que junto a la otra que les dio la doctora que se estaba ocultando en 7 pueden entrar al laboratorio central (20)
- B) Es el del jefe del laboratorio. También cuenta con un ordenador, un intercomunicador con la federación, un armario y una ducha personal. El ordenador esta protegido y no es posible acceder a el salvo insertando un pequeño dispositivo que permite acceder al sistema, si bien pueden tratar de desmontar el equipo y extraer el disco duro, o llevarse el equipo entero para su análisis.
11. Como el 10. El A es el de jefa de arqueología y en su ordenador hay datos de los descubrimientos. Si lo desean los jugadores pueden hacer una copia de esos datos. El B es el del jefe de zoología y en sus notas hay documentos de la flora y fauna del planeta.
12. Como 9. Al entrar a los cuartos que 2 de ellos están algo desordenados, como indicando que salieron corriendo, uno de ellos ademas se dejo los zapatos.
13. Desde ellos se pueden controlar las torretas láser situadas en la azotea en caso de recibir un ataque.
14. Escaleras que dan acceso a la azotea, para revisar y reparar las antenas de comunicaciones, así como las torretas láser.
15. Dos laboratorios pequeños. Uno de ellos tiene varios útiles por el suelo, quizás durante la huida y en el otro ademas hay varias notas sobre los experimentos que estaban haciendo gracias a las notas ya traducidas.
16. En este laboratorio es donde se esta trabajando en la traducción de las notas que se van encontrado. Una de ellas les llama la atención: *"Nuestra civilización ha vivido en paz y armonía durante siglos. Hace varios años descubrimos la forma de viajar a través del espacio y enviamos varias naves para visitar los*

planetas cercanos y esperar encontrar nuevas civilizaciones con las que entablar relaciones pacíficas. Uno de nuestros mayores científicos volvió de uno de ellos con una fórmula que permitía mejorar genéticamente a nuestra gente, pero nos negamos a esos experimentos. Sin que lo supiéramos experimento en secreto y creo un ejército de monstruos. Un día se presentó en La Gran Cámara para mostrarnos el resultado de dichos experimentos y trato de convencernos de que gracias a ello podríamos vivir mejor, incluso convertirnos en la raza suprema y conquistar otros planetas. Fue nuevamente rechazado, pero eso solo lo volvió más loco y atacó a todos los que estaban en la Gran Cámara. Nuestro escaso ejército, que no participo en una guerra en siglos se vio superado. Es por ello que pedimos ayuda a un planeta vecino y recibimos su ayuda. Muchos murieron durante la batalla, pero al final el ejército del científico fue destruido, y el científico muerto. Los supervivientes hemos tomado la decisión de buscar un nuevo hogar, dejando atrás todo esto y olvidarnos de ello y empezar de nuevo en paz y armonía. Dejo esta nota en caso de que alguien llegue a nuestro antiguo hogar para que sepa que es lo que paso aquí. Para que nadie este tentado de buscar esa fórmula hemos destruido completamente el laboratorio.”.

17. Más habitaciones del personal. No hay nada de interés.
18. La garita de seguridad. Tiene varios monitores desde los que ver las cámaras, pero varias de ellas no muestran nada, incluyendo las del laboratorio central. Sus claves de acceso les permitirá tener acceso completo, incluyendo las grabaciones y hacer copias a un dispositivo externo que se les proporcione para ello.
19. Son 2 pequeños laboratorios. En uno de ellos hay varias muestras de plantas y en otra de algunos animales del planeta. En los informes verán datos de todo lo analizado, pero nada que les pueda ayudar.
20. Es el laboratorio central. En el se encuentra el Jefe del laboratorio y veis dos vainas, pero no veis lo que hay dentro. *“Vaya, vaya, vaya, si son soldaditos de la Confederación. En otras circunstancias me alegraría de usaros para mis experimentos, pero si estáis aquí eso quiere decir que cerca debe de haber una nave. Creo que os mataré para que no podáis informar y así largarme de aquí.”*

Tras estas palabras abre las vainas y aparecen 2 criaturas. Una de ellas tiene un pelaje rojo y unas garras muy afiladas y su apariencia es la de un gato grande. El otro parece un lagarto, con su cuerpo cubierto de escamas, 2 colmillos afilados que segregan algún tipo de veneno, torso claramente femenino, cola y garras en los pies. El jefe de laboratorio mientras lucháis tratara de escapar. Una vez derrotados los monstruos los soldados deberán de salir para poder comunicarse con la base. Les dirán que una nave de reconocimiento encontró a varios de los científicos en una ciudad cercana escondiéndose de otros 2 monstruos, uno de ellos alado. Tras volver a la nave esta dispara una serie de misiles para destruir la instalación. Os dan la enhorabuena por el trabajo y como recompensa os darán 2 días de descanso.